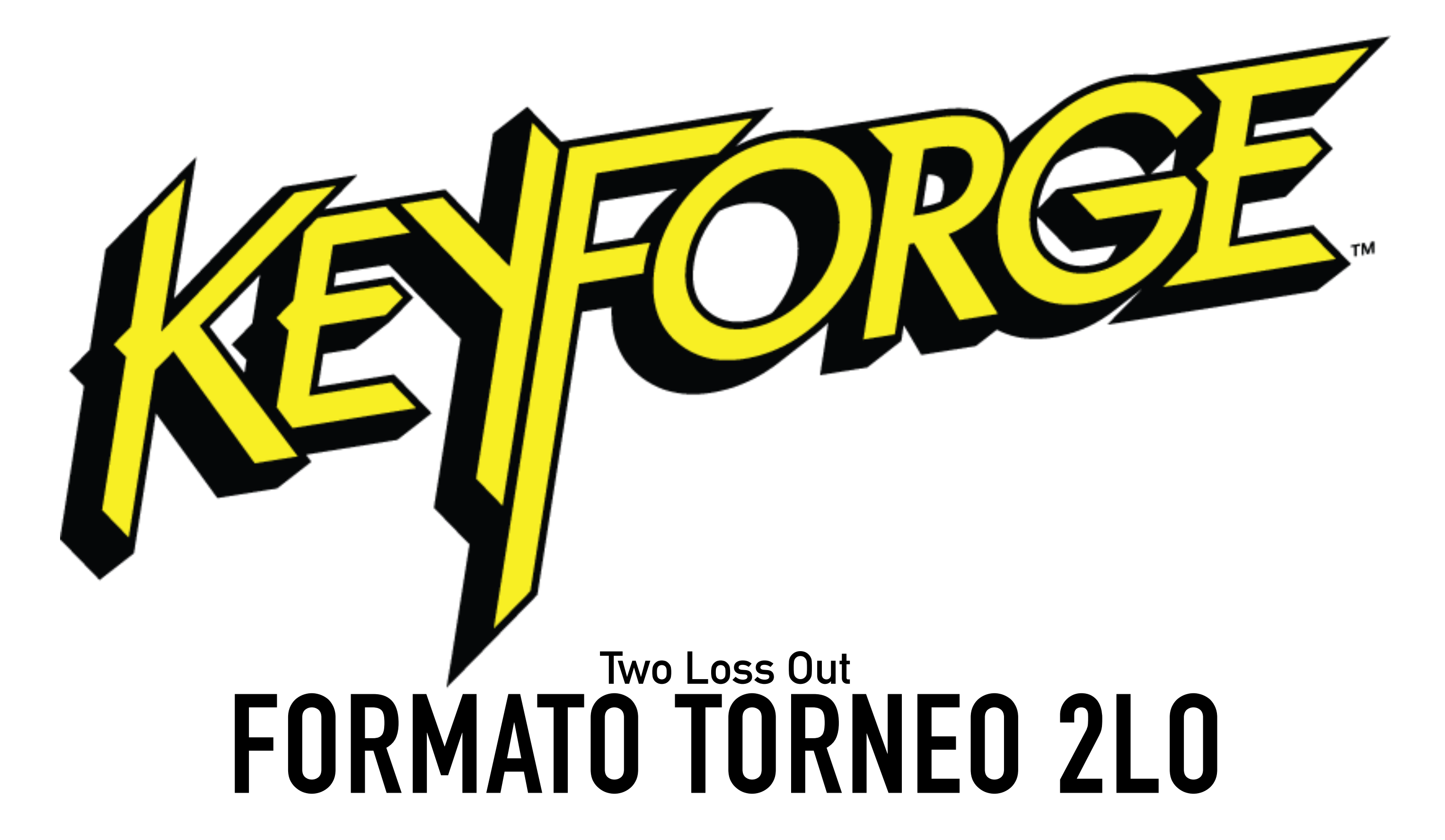


Two Loss Out
FORMATO TORNEO 2LO

VERSIÓN 1.0 • AGOSTO 2023

Traducido por rkadrano y CKFE

FORMATO TORNEO 2LO

Los torneos Formato 2LO (también conocidos como Formato Two Loss Out) son una nueva estructura de torneo para los torneos oficiales de KeyForge que combina las mejores características de los emparejamientos de estilo suizo y la doble eliminación. El objetivo de los torneos Formato 2LO es proporcionar una estructura donde todas las partidas contribuyan a la oportunidad de un jugador de ganar el torneo y reducir al mínimo los descansos de una ronda a otra (y los tiempos de espera asociados). Además de lograr estos objetivos, el Formato 2LO es también muy eficiente y generalmente resultará en que el torneo alcance un corte superior una ronda antes que otras estructuras de torneos.

RESUMEN

Los torneos Formato 2LO constan de dos etapas: rondas clasificatorias y finales. En las rondas clasificatorias, los jugadores se emparejan dentro del torneo hasta que pierdan dos veces o se clasifiquen para las finales (también conocido como "llegar al corte superior"). Después de dos derrotas, un jugador es eliminado del torneo.

No hay un cuadro como en la doble eliminación tradicional. En su lugar, después de la primera ronda, los jugadores se colocan dentro de un "grupo" de jugadores "Invictos" o "Con una derrota" y se emparejan dentro de estos grupos en cada ronda (ver emparejamientos, abajo).

El juego continúa hasta que el torneo alcanza una etapa conocida como el "corte superior", que es el punto de parada donde cierto número de jugadores se clasifican para pasar a la etapa final del torneo. En los torneos de KeyForge, el corte superior actualmente consiste en ocho jugadores que avanzarán a la ronda final (la ronda final usa eliminación simple en dos rondas y luego una serie al mejor de tres en el partido final).

El corte superior del Formato 2LO se forma cuando el número de jugadores invictos es igual o menor que la mitad del tamaño del corte superior. Estos jugadores se clasifican inmediatamente para el corte superior, dejando que la mitad o más de los espacios restantes sean llenados por jugadores con una derrota.

Dependiendo de cuántos jugadores con una derrota queden, los emparejamientos continuarán en rondas clasificatorias hasta que una ronda adicional eliminaría a demasiados jugadores para llenar los espacios restantes del corte superior. Los desempates entre los jugadores restantes, si es necesario, se resuelven primero mediante la comparación del Índice de Resistencia (F.D.F.), y luego (si es necesario) con una ronda de desempate.

RONDAS DE TORNEO

Un torneo Formato 2LO se juega a lo largo de una serie de rondas clasificatorias que continúan hasta que todos los cupos para el corte superior hayan sido llenados por un jugador clasificado. El corte superior consistirá en una combinación de jugadores invictos y jugadores con una derrota, con el número de cada uno dependiendo del total de jugadores en el torneo. El número exacto de rondas clasificatorias necesarias para alcanzar un corte superior también depende del número total de jugadores en el torneo.

Por ejemplo, en un torneo con 128 jugadores, cuatro jugadores estarán invictos después de cinco rondas clasificatorias (cada uno tendrá un récord de 5-0). Esos cuatro jugadores calificarán inmediatamente para el corte superior. Se necesitarán dos rondas clasificatorias adicionales para determinar qué otros jugadores restantes calificarán para los otros cuatro cupos en el corte superior (se encuentra un ejemplo más detallado más adelante en esta página).

Después de que se determine el corte superior, el torneo procederá a las finales. En torneos de KeyForge, el corte superior está compuesto por 8 jugadores que jugarán dos rondas de eliminación de un solo juego, y una final al mejor de tres.

EMPAREJAMIENTOS DE RONDA CLASIFICATORIA

Los emparejamientos de la primera ronda se realizan completamente al azar entre toda la base de participantes. Después de la primera ronda, la mitad de los participantes del torneo tendrán su primera victoria, creando el grupo inicial de jugadores invictos. La otra mitad de los jugadores tendrán una derrota, creando el grupo inicial de jugadores con una derrota.

Las rondas siguientes emparejarán aleatoriamente a los jugadores dentro de sus respectivos grupos. Esto significa que los jugadores invictos solo jugarán contra otros jugadores invictos. Lo mismo es cierto para el grupo de jugadores con una derrota. Cuando un jugador invicto es derrotado por primera vez, ese jugador se mueve al grupo de jugadores con una derrota para la siguiente ronda.

Los emparejamientos durante las rondas clasificatorias también están limitados a oponentes que no se hayan enfrentado previamente en el torneo, a menos que no haya otra opción de emparejamiento disponible.

BYES

Si hay un número impar de participantes en una ronda dada, será necesario asignar un "bye" a un jugador para esa ronda. El bye se asignará a un jugador determinado al azar que recibirá una victoria para esa ronda. Un jugador que ya haya recibido un bye no puede recibir otro bye en el torneo, a menos que todos los jugadores restantes ya hayan recibido un bye cada uno.

CLASIFICACIÓN DIRECTA DE INVICTOS

Después de cierto número de rondas clasificatorias (el número exacto depende del total de jugadores al inicio del torneo), habrá un número de jugadores invictos igual a la mitad del número de cupos para el corte superior o menos. Usualmente, esto consistirá en cuatro jugadores invictos. Raramente, podría ser tan solo tres o dos jugadores invictos. Tan pronto como esta situación ocurra al final de una ronda, los jugadores invictos califican inmediatamente para el corte superior y ya no juegan más en rondas clasificatorias.

RONDAS DE DESARROLLO

Una vez que el corte superior ha calificado a los jugadores invictos, si el tamaño del grupo de jugadores con una derrota es el doble o más del número de cupos restantes en el corte, entonces los jugadores con una derrota continuarán emparejándose en rondas de desarrollo. Los emparejamientos en las rondas de desarrollo funcionan de la misma manera que en las rondas clasificatorias.

Cuando el número de jugadores con una derrota es inferior al doble del número de cupos restantes en el corte superior, se terminan las rondas de desarrollo. Luego, un desempate determinará quién califica si todavía hay más jugadores que cupos disponibles en el corte superior. La Fuerza del Programa determina el desempate. En el raro evento en que dos o más jugadores restantes estén empatados en el nivel inferior de la Fuerza del Programa, estos empates se resolverán en una o dos rondas de desempate adicionales.

FUERZA DEL PROGRAMA

La Fuerza del Programa (F.D.P.) es una calificación de cuán difíciles fueron los oponentes de un jugador a lo largo del torneo (para más información, ver el Cálculo de la Fuerza del Programa a continuación). Este cálculo de la fuerza del oponente se utiliza como desempate cuando hay menos cupos disponibles en el corte superior que jugadores restantes. Una F.D.P. más alta significa que un jugador está clasificado más alto en la tabla de posiciones que un jugador con una F.D.P. más baja.

RONDA DE DESEMPATE

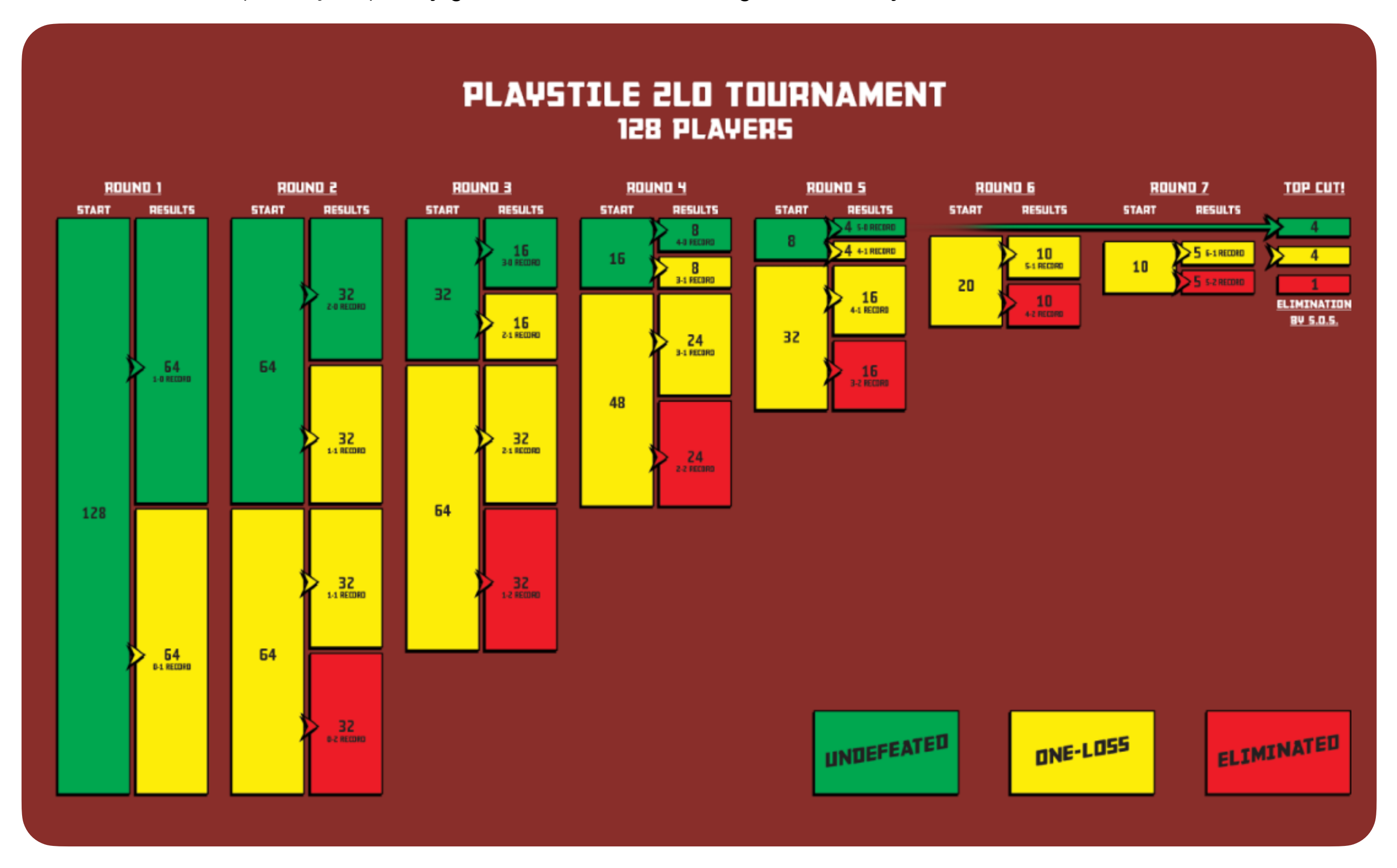
Existe la posibilidad poco común de que los jugadores estén empatados en el 8º lugar o más alto en las posiciones finales porque su F.D.P. es exactamente la misma. Se debe jugar una ronda de desempate entre esos jugadores para determinar su ubicación exacta y, por lo tanto, quién calificará para el corte superior.

FINALES

Una vez que se ha determinado el corte superior, el torneo procede a la etapa de finales. Las finales consisten en dos rondas de eliminación simple y una final. En las rondas iniciales de eliminación simple, los jugadores invictos se emparejan contra los jugadores con una derrota cuando sea posible. En KeyForge, la final se juega como una serie al mejor de tres juegos.

EJEMPLO DE TORNEO

A continuación se muestra un ejemplo de Formato 2LO en acción. Este torneo tiene 128 jugadores registrados para comenzar. Después de cinco rondas, cuatro jugadores están invictos; esos cuatro jugadores avanzan al corte superior. Después de siete rondas, cinco jugadores tienen solo una derrota cada uno; los cuatro con la Fuerza del Programa más alta avanzan al corte superior, y el quinto jugador con la Fuerza del Programa más baja es eliminado.



Ghost Galaxy llevará a cabo estos torneos utilizando el servicio Formato https://www.playstile.com (que actualmente está en fase beta con planes de abrir al público más adelante este año). El software de Formato se encarga de los emparejamientos, asignaciones de números de mesa, BYES, bajas imprevistas de jugadores, y realiza un seguimiento de la Fuerza del Programa (F.D.F.). Estamos seguros de que este sistema proporcionará torneos rápidos, justos y divertidos.

Para aquellos jugadores interesados en los detalles más técnicos del formato Formato 2LO, pueden consultar los "Conceptos Avanzados" a continuación.

FORMATO 2LO

CONCEPTOS AVANZADOS

Los conceptos descritos anteriormente están destinados a ser una visión general para cualquier persona interesada en este nuevo e innovador formato y qué esperar al asistir a un evento de Formato 2LO. A continuación, se encuentra una explicación adicional de conceptos y escenarios más avanzados.

ASIGNACIÓN DE EMPAREJAMIENTOS Y BYES

Durante el torneo puede haber un número impar de participantes dentro del grupo de jugadores Invictos. Esto no asignará un bye a un jugador Invicto. Se realizará un "emparejamiento" en el que se seleccionará aleatoriamente a un jugador del grupo de Jugadores con Una Derrota para jugar contra un jugador Invicto al azar. Esto seguirá la restricción de no emparejar jugadores que ya hayan jugado entre sí.

Los torneos donde el número total de participantes es impar requerirán un bye asignado por ronda. Esto se asignará aleatoriamente en la primera ronda, mientras que en rondas posteriores el bye se otorgará a un jugador aleatorio del grupo de Jugadores con Una Derrota.

Un jugador Invicto no recibiría un bye después de la primera ronda a menos que todos los jugadores restantes con Una Derrota hubieran recibido un bye. Además, un jugador recibiría un máximo de un bye a menos que todos los demás jugadores también hubieran recibido un bye. Cualquiera de estos escenarios es extremadamente improbable.

CÁLCULO DE LA FUERZA DEL PROGRAMA (F.D.F.)

Formato 2LO utiliza un cálculo de Fuerza del Programa (F.D.F.) realizado después de que se hayan completado todas las rondas de juego previas al corte. Toma en cuenta la "Tasa de Victoria" de los oponentes de un jugador, y también la Tasa de Victoria de los oponentes de los oponentes de un jugador. Estas métricas se llaman "OWR" y "oOWR" (del inglés Opponent Win Rates) respectivamente, y se suman para obtener el F.D.F. total de un jugador.

OWR se calcula tomando el número total de victorias de todos los oponentes de un jugador (victorias en partidas + BYES) y dividiéndolo por el número total de juegos jugados por esos oponentes (victorias + BYES + derrotas). Este cociente luego se multiplica por dos para ponderar este número.

El cálculo de oOWR requiere encontrar oponentes de los oponentes de un jugador. Las victorias de todos estos jugadores se suman (victorias + BYES) y se dividen por todos los juegos jugados por esos jugadores (victorias + BYES + derrotas).

El F.D.F. de un jugador para una ronda determinada es el OWR + oOWR.

Es importante tener en cuenta que los cálculos de F.D.F. solo deben usarse para comparar dos jugadores con el mismo registro de victorias.

CÁLCULOS EJEMPLO DE F.D.F.

Después de siete rondas, Scott y Josh tienen un récord de 6-1.

Los oponentes de Scott a lo largo de esas siete rondas tuvieron 20 victorias, 12 derrotas y 0 BYES. Los oponentes de los oponentes de Scott tuvieron un total de 92 victorias, 56 derrotas y 0 BYES. El S.O.S de Scott se calcula de la siguiente manera:

Oponentes de Scott: 20 + 0 (victorias + BYES) / 32 (juegos jugados) * 2 = 1.250

Oponentes de los oponentes de Scott: 92 + 0 (victorias + BYES) / 148 (juegos jugados) = 0.622

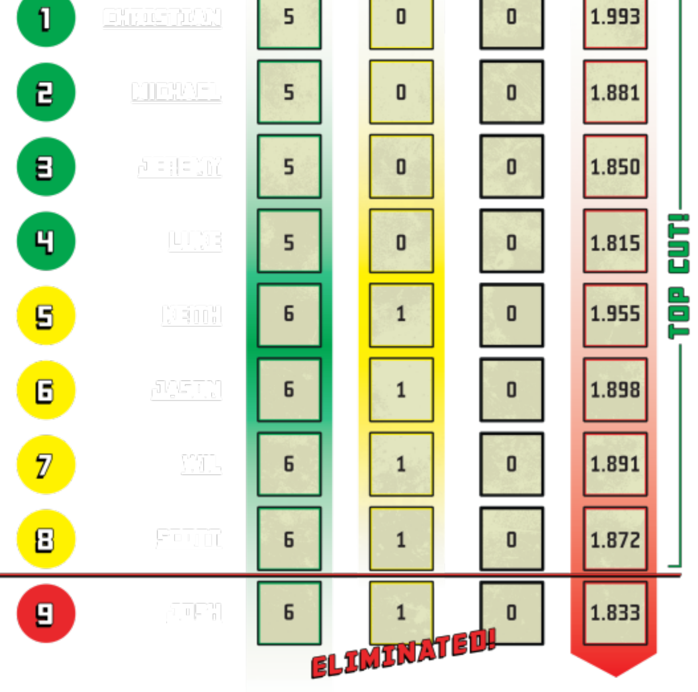
El F.D.F. de Scott al final de la ronda 7 es así 1.872 (1.25 + 0.622).

Los oponentes de Josh a lo largo de esas siete rondas tuvieron un total de 19 victorias, 14 derrotas y 0 BYES. Los oponentes de los oponentes de Josh tuvieron un total de 113 victorias, 53 derrotas y 0 BYES. El S.O.S de Josh se calcula de la siguiente manera:

Oponentes de Josh: 19 + 0 (victorias + BYES) / 33 (juegos jugados) * 2 = 1.152

Oponentes de los oponentes de Josh: 113 + 0 (victorias + BYES) / 166 (juegos jugados) = 0.681

El F.D.F. de Josh al final de la ronda 7 es así 1.833 (1.152 + 0.681).



ABANDONOS Y DESCALIFICACIONES DE JUGADORES

Los jugadores pueden optar por retirarse del torneo. Esto se llama "abandono". El jugador es eliminado del grupo de emparejamiento y ya no jugará rondas adicionales.

Un jugador puede retirarse entre rondas o después de ser emparejado para su próximo partido. Si se registra un abandono entre rondas, el jugador abandonado simplemente no se incluye en el grupo de emparejamiento. Si se registra un abandono después de los emparejamientos, el jugador abandonado recibe una derrota y su oponente recibe una victoria. Esto no se cuenta como un bye para el oponente del jugador.

De manera similar, si un jugador es descalificado de un torneo por el árbitro debido a una infracción grave de las reglas o un comportamiento inapropiado, el jugador es eliminado del grupo de emparejamiento y ya no jugará rondas adicionales. Si un jugador es descalificado después de los emparejamientos, su oponente recibe una victoria para la ronda, que no se cuenta como un bye.